## 任天堂株式会社

| | | |
|---|---|---|
| 本　　社 | 〒605 | 京都市東山区福稲上高松町60番地<br>TEL (075)541－6113番（代表） |
| 東京支店 | 〒101 | 東京都千代田区神田須田町１丁目22<br>TEL (03) 254－1781番（代表） |
| 大阪支店 | 〒542 | 大阪市南区長堀橋筋１丁目32<br>TEL (06) 245－4155番（代表） |
| 名古屋営業所 | 〒451 | 名古屋市西区幅下２丁目18番９号<br>TEL (052)571－2506番（代表） |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北九条西18丁目２番地<br>TEL (011)621－0513番（代表） |
| 岡山営業所 | 〒700 | 岡山市奉還町４丁目４番11号<br>TEL (0862)52－1821番（代表） |


© 1983 Nintendo

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

# 麻雀

FMC-MJA

# 取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂〝ファミリーコンピュータ™ ディスクシステム・麻雀（FMS-MJA）〟をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次


1．使用上の注意……P1
2．コントローラー各部の名称と操作の説明……P2～3
3．麻雀の遊び方……P4～8

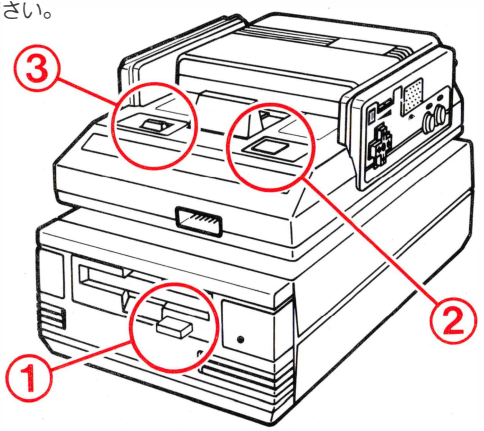

## ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

| エラーメッセージ | 内容と対処方法 |
|---|---|
| DISK SET<br>ERR. 01 | ディスクカードが正しくセットされていません。 |
| BATTERY<br>ERR. 02 | ディスクドライブの電圧が規定値以下です。<br>乾電池を新しいものに交換してください。 |
| A, B SIDE<br>ERR. 07 | 指定と違う面がセットされています。 |
| DISK NO.<br>ERR. 08 | 違った順番のディスクカードがセットされています。 |
| DISK TROUBLE<br>ERR. 20～29 | ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。 |

**ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。**

①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。






# 1. 使用上の注意

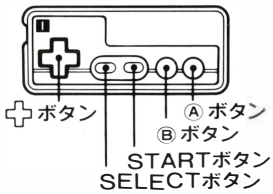
1) ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。

2) 直射日光の当る所や熱器具(ストーブやポット)等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。

3) 磁気を持っているもの(電気時計・磁石等)を近づけないようにしてください。

4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

# 2. コントローラー各部の名称と操作の説明




■牌をつもる
Ⓐボタンを押す。

■牌を捨てる
✚ボタンでカーソル(□印)を捨てる牌の上に移動し、Ⓐボタンを押す。

■ロン(つもあがり)をする
✚ボタンでモードを「アガリ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■リーチをかける
✚ボタンでモードを「リーチ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

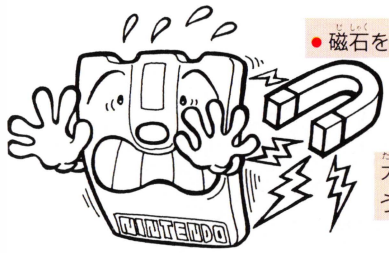
■ポンをする
✚ボタンでモードを「ポン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■チーをする
✚ボタンでモードを「チー」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■カンをする
✚ボタンでモードを「カン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

(注) カーソル移動は✚ボタンの左右方向、モード合わせは上下方向を押してください。

● ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。




● 磁石を近づけないでください。
テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。
大切な記録が消えてしまうことがあります。

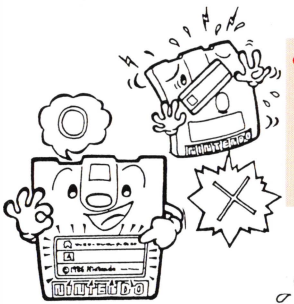
● 落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。

## ディスクカード取り扱い注意事項

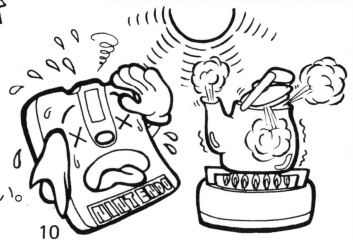
注意事項を守って、ディスクカードを大切に使ってください。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。

- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)




- 直射日光の当たる所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。



- **SELECTボタン**

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに✳が移動しますので、希望する級に合わせてください。

- **STARTボタン**

押すと SELECT ボタンでセットした級でゲームが始まります。

**《ポーズ機能》**

ゲームの途中でプレイを一時中断したい時に START ボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※ゲームの得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

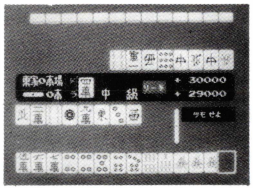
※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※本麻雀ゲームはⅠ・Ⅱどちらのコントローラーでもはたらきます。

※チーまたは暗槓で複数とおりの組み合わせがある場合は、「選択せよ」の表示が出て牌が緑色に変わり、点滅します。カーソルをチーまたはカンしたい牌の所へ動かし、点滅を止めてⒶまたはⒷボタンを押してください。

※リーチ直後で捨牌をする前なら、Ⓑボタンをもう1度押すことによってリーチを解除することができます。

# 3. 遊び方




**本麻雀ゲームは、初・中・上級と3つのレベルに分かれており、各級に応じてコンピュータの腕前が変わります。**

その他、各級には次のような機能があります。

**初級**：チョンボがでないように〝できません〟と表示をします。

**中級**：チョンボをした時は、親12000点・子8000点が減算されます(上級も同様)。

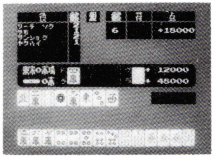
**上級**：約12秒の持ち時間しかありません。制限時間が過ぎると自動的に牌を切ったり、つもったりします。3秒前に警報音が鳴り、メッセージが赤色になります。

半荘は東1局→東2局→南1局→南2局で終了します。
東家(親)はあなたから始まり、1局ごとに交代します。
半荘が終った時点で持ち点の多い方が1勝となり、先に3勝した方が勝ちとなります。ただし、半荘が終った時点で同点の場合は、得点差が出るまで半々荘(親を1回ずつ)局を進めます。



MEMO

## ■得点について



- プレイヤーとコンピュータの持ち点は30,000点からスタートし、各あがり役に応じた配点がおこなわれます。
- 各役と得点については次の得点表どうりです。
- 符計算は１の位を切り上げます。
- 20符の時は30符に切り上げます。

## ■得点表

| 飜 | 符 | 30 | 40 | 50 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 子 | 1000 | 1300 | 1600 | 1飜増し |
| | 親 | 1500 | 2000 | 2400 | (30符) |
| 2 | | 2000 | 2600 | 3200 | 1飜増し |
| | | 2900 | 3900 | 4800 | (30符) |
| 3 | | 3900 | 5200 | 6400 | 1飜増し |
| | | 5800 | 7700 | 9600 | (30符) |
| 4 | (満　貫) | 8000 | | | |
| 5 | | 12000 | | | |
| 6 | (ハネ満) | 12000 | | | |
| 7 | | 18000 | | | |
| 8 | (倍　満) | 16000 | | | |
| 10 | | 24000 | | | |
| 11 | (三倍満) | 24000 | | | |
| 12 | | 36000 | | | |
| 13以上(役　満) | | 32000 | | | |
| | | 48000 | | | |

※70符は１飜増し(40符)
※80符以上は１飜増し(50符)

このゲームは麻雀４人ゲームを２人ゲームにアレンジしてあるため多少実戦ルールと異なる場合がありますので御了承ください。



## ■ルール

- ０本場～３本場までは一飜しばり、４本場からは二飜しばりです。
  (注)本場の表示は９本場を越えると順次　０、１、２…となりますが内容は10、11、12…となっています。
- リーチ棒はあがり取りです。
- くいタンヤオは有効です。
- 親があがったとき、親が聴牌で流局したとき、チョンボが出たときは連荘です。
- 先ヅケルールではありません。
- ドラはすべて現物牌です(表・ウラ・カン)。
- カンドラはソクのりです。
- カンウラドラはありません。
- ノー聴罰符は1500点です。
  但し、流局時は形式聴牌でも有効です（２飜しばりの時も同様)。
- リーチ後は手をかえられません。
- リーチ後、待ちの変わる暗槓はできません。
- ダブル役満はありません。
- 場風は東南回しです。

## ■役の種類と名称

| 種類 | 名称 | 飜(副露) | 条件 |
|---|---|---|---|
| 役満 | ダイサンゲン（大三元） | | |
| | スーシーホウ（四喜和） | | |
| | ツーイーソウ（字一色） | | |
| | チンロウトウ（清老頭） | | |
| | リュウイーソウ（緑一色） | | 発はなくても可 |
| | スウカンツ（四槓子） | | |
| | コクシムソウ（国士無双） | | 門前のみ |
| | チュウレンポウト（九連宝燈） | | マンズのみ　門前のみ |
| | ダイシャリン（大車輪） | | ピンズのみ　門前のみ |
| | スウアンコウ（四暗刻） | | 門前のみ |
| | テンホウ（天和） | | 門前のみ |
| | チイホウ（地和） | | 門前のみ |
| | レンホウ（人和） | | 門前のみ |
| 6飜役 | チンイツ（清一色） | 5 | |
| 3飜役 | ジュンチャン（純全帯么） | 2 | |
| | ホンイツ（混一色） | 2 | |
| | リャンペイ（二盃口） | | |
| 2飜役 | サンショク（三色同順） | 1 | |
| | イッツウ（一気通貫） | 1 | 門前のみ |
| | チャンタ（全帯么） | 1 | |
| | トイトイ（対々和） | | |
| | ドウポン（三色同刻） | | |
| | ショウサン（小三元） | | |
| | ホンロウ（混老頭） | | |
| | サンアン（三暗刻） | | |
| | サンカンツ（三槓子） | | |



| 種類 | 名称 | 飜(副露) | 条件 |
|---|---|---|---|
| 2飜役 | チートイツ（七対子） | | 門前のみ |
| | ダブルリーチ（ダブル立直） | | 門前のみ |
| 1飜役 | タンヤオ（断么九） | | |
| | ピンフ（平和） | | 門前のみ |
| | イーペー（一盃口） | | 門前のみ |
| | リーチ（立直） | | 門前のみ |
| | ソク | | 門前のみ |
| | ツモ（自摸和） | | 門前のみ |
| | ハイテイ（海底和） | | |
| | リンシャン（嶺上開花） | | |
| | ヤクハイ（役牌） | | |

（注）
- 四槓子は4回目の槓が成立した時点であがりとなります。
- 四暗刻は暗槓が含んでも成立します。
- 自摸和(ツモ)と平和(ピンフ)とは重複しません。
- チャンカン(槍槓)あがりはありません。

## ■チョンボの種類と内容

| チョンボの種類 | 内容 |
|---|---|
| フリテン | あがり牌が捨ててあるのにコンピュータの捨牌であがった場合 |
| | あがり牌が捨ててあるのにリーチ後あがった場合 |
| | あがり牌が捨ててあるのにリーチ後流局した場合 |
| ヤクナシ | 役がないのにあがった場合 |
| | 二飜しばりでリーチ後確定役が二飜なかった場合 |
| ノーテン | 聴牌していないのにあがった場合 |
| | 聴牌していないのにリーチ後流局した場合 |
| | あがり牌を間違えてあがった場合 |